

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2005年9月29日 (29.09.2005)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2005/089895 A1

- (51) 国際特許分類⁷: A63F 13/00
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2005/003561
- (22) 国際出願日: 2005年2月24日 (24.02.2005)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2004-083248 2004年3月22日 (22.03.2004) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 任天堂株式会社 (NINTENDO CO., LTD.) [JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 Kyoto (JP).
- (72) 発明者: および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 宮本 茂

(MIYAMOTO, Shigeru) [JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP). 水木 潔 (MIZUKI, Kiyoshi) [JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP). 太田 敬三 (OTA, Keizo) [JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP). 喜友名 毅 (KIYUNA, Tsuyoshi) [JP/JP]; 〒6018501 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内 Kyoto (JP).

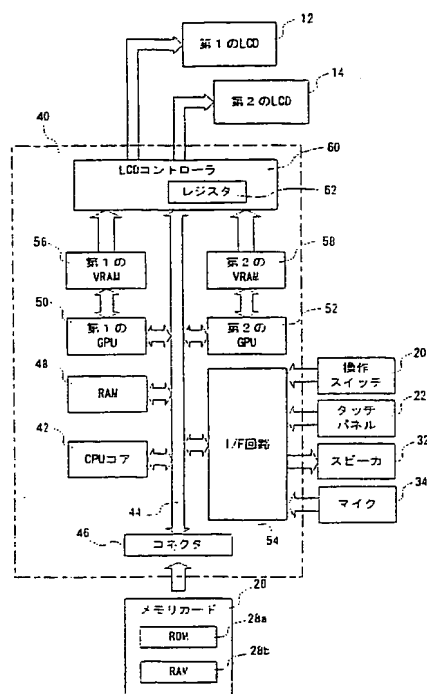
(74) 代理人: 山田 義人 (YAMADA, Yoshito); 〒5410044 大阪府大阪市中央区伏見町2-6-6 タナベビル Osaka (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM,

[続葉有]

(54) Title: GAME APPARATUS, GAME PROGRAM, MEMORY MEDIUM WHERE GAME PROGRAM IS STORED, AND GAME CONTROL METHOD

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲームプログラム、ゲームプログラムを記憶した記憶媒体およびゲーム制御方法



- 12... FIRST LCD
14... SECOND LCD
60... LCD CONTROLLER
62... REGISTER
56... FIRST VRAM
50... FIRST CPU
42... CPU CORE
46... CONNECTOR
28... MEMORY CARD
54... I/F CIRCUIT
34... MICROPHONE
32... SPEAKER
22... TOUCH PANEL
20... OPERATION SWITCH
52... SECOND CPU
58... SECOND VRAM

(57) Abstract: A game apparatus (10) includes an LCD (12) and an LCD (14), for example, and a touch panel (22) is provided on the LCD (14). A first game image is displayed on the LCD (12), and a second game image is displayed on the LCD (14). Based on coordinate data detected according to operation of the touch panel (22) by a player or on input data etc. obtained from an operation switch (20) or a microphone (34), it is determined that whether or not the first image has become an operation object. When it is determined that the first image has become the operation object, the first game image and the second game image are replaced with each other and displayed, for example. After that, when it is determined that the first game image displayed on the LCD (14) is not the operation object any more, the first game image is displayed on the LCD (12).

(57) 要約: ゲーム装置(10)はたとえばLCD(12)およびLCD(14)を含み、LCD(14)にはタッチパネル(22)が設けられる。LCD(12)には第1のゲーム画像が表示され、LCD(14)には第2のゲーム画像が表示される。プレイヤによるタッチパネル(22)の操作に応じて検出された座標データ、あるいは操作スイッチ(20)もしくはマイク(34)から取得される入力データ等に基づいて、第1のゲーム画像が操作対象になったか否かが判断される。第1のゲーム画像が操作対象になったと判断されたときには、たとえば第1のゲーム画像と第2のゲーム画像とが入れ替えて表示される。その後、LCD(14)に表示させた第1のゲーム画像が操作対象ではなくなったと判断されたときには第1のゲーム画像はLCD(12)に表示される。



DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU,

IE, IS, IT, LT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告書
- 補正書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。